

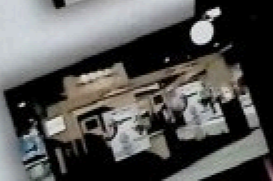














「コミックコン インターナショナル2003」
「アニメエキスポ2003」で見た

Japan Power!!

今年7月、アメリカ・サンディエゴで行なわれた
「コミックコン インターナショナル2003」と
アナハイムで行なわれた「アニメエキスポ2003」
アメリカ全土からファンが集う、2つの祭典で
日本のコミック&アニメ界が賛辞を受けた
大熱狂に包まれた、これが驚異のJapan Powerだ!!



ミラージュナイト左翼大隊・隊長騎の勇姿、ここに。



The Five Star Stories

1:144 scale
LED MIRAGE SARION
レッドミラージュ サリオン

株式会社ウェーブ
www.wavecorp.co.jp

キットしかないの、どこで買えるの、つくるの簡単？
繊細かつ美しき「ファイブスター物語」のキットに見とれ
アメリカ中のマニアが心を奪われた4日間に完全密着!!

F.S.S. ブースを訪れた2万人が叫ぶ アメージング!!

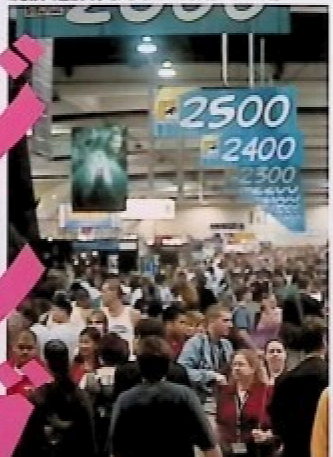
FROM SAN DIEGO in USA

「コミックコン インターナショナル2003」

shot by AKIRA AIKAWA
©Comic-Con International



↓千葉・幕張メッセや東京ビッグサイトよりもはるかに広いサンディエゴ・コンベンションセンターも、1日約2万人の来場者ともなればご覧のとおりの混雑ぶり。とにかくスケールが大きいイベントだ



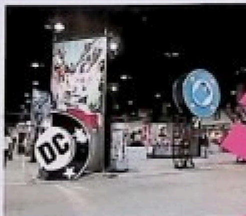
DVD上映は満員札止め!!

July 17◆9:55pm

コミックコンのもうひとつのイベントは、のべ500時間を超えるアニメのノンストップ上映会。展示フロアは午後8時でクローズされるが、上映会は24時間、大小さまざまな部屋で開かれる。「F.S.S.」のDVD上映はコミックコン初日の7月17日午後9時55分から。展示フロアがクローズされて2時間後ということもあって、動員が心配されたが、F.S.S.ブースでも問合せが多く、300人ほどが入れる25B会場前は満員札止め。入れないファンも現われたほどの大盛況となった。







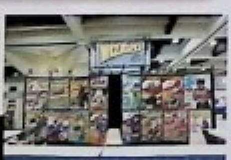


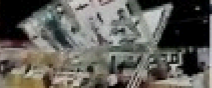


↑写真上段から、スーパーマンやスパイダーマンでおなじみの「DCコミック」企業のみならず、ファンクラブのブースがあるのには驚かされた「ロード・オブ・ザ・リング・ファンクラブ」。かなり大型のブースを出展していた。アメリカン・コミックのみならず遊戯王などのアイテム制作なども手がける「JUSTICE LEAGUE」のブース
➡大きな「ニュータイプ」のロゴが目立っていた「A.D.Vision」のブース。米国版「ニュータイプ」や新世紀エヴァンゲリオンでも知られている



➡「WIZARD」ではコミックを販売。盗難防止のため、商品は毎日持ち帰り、早朝、展示される
⬇DVDなどを販売していた「MANHWA」。日本のアニメもかなり販売されていた







↑『ニュータイプUSA』のキンバリー編集長もF.S.S.ブースを取材に訪れ、興味深く質問をしていた。なかでも、中央にひと際大きくそびえ立つボークスのMHツインタワーに圧倒されていた



↑開催期間中、ひとときも人の波が途切れることがなかったファイブスターのブース。そのすべてがたった15人の手によってつくられた。ブース閉店まで10時間。撤収3時間

「ファイブスター」がアメリカを魅了したガラスのない4日間

「いままで、こんな方法で展示をしたところなんてありません。まるで美術館のようだ。こんな精密なものをガラスケースにも入れないなんて、皆さんの努力に敬意を表します」

「ファイブスター物語」のブースを訪れた、コミックコン広報室デビッド・グレンジャーはこう語った。

34年前に、トレーディングや情報交換の場として、30人程度でスタートしたコミックコン インターナショナルは、昨年6万3000人を動員。今年は7月17日(木)から20日(日)の4日間にわたって開催。新作映画のプロモーションのためにアンジェリーナ・ジョリーらも訪れ、8万人をも上回る動員に。

日本でもおなじみの「バットマン」「Xメン」といった人気のアメリカン・コミック、「スター・ウォーズ」「ロード・オブ・ザ・リング」などのSF映画を中心に展開されるブースはどこも人であふれていた。「遊戯王」のトレーディングカードで遊ぶ子供たちや「美少女戦士セーラームーン」のコスプレも目を引く。そんななか、入り口の目の前にある15m四方の巨大スペースが、多くのガレージキットモデルを展示した「ファイブスター物語」ブース。

白い壁と展示台に黒いじゅうたんというモノトーンの世界にガレージキットとフィギュアが展示される。

「アメージング！」

「オー　マイ　ゴッド！」

と叫び、食い入るようにガレージキットと見つめる来場者からは「これはいくらなの？　どこへ行けば買えるの？」と質問責めの毎日。

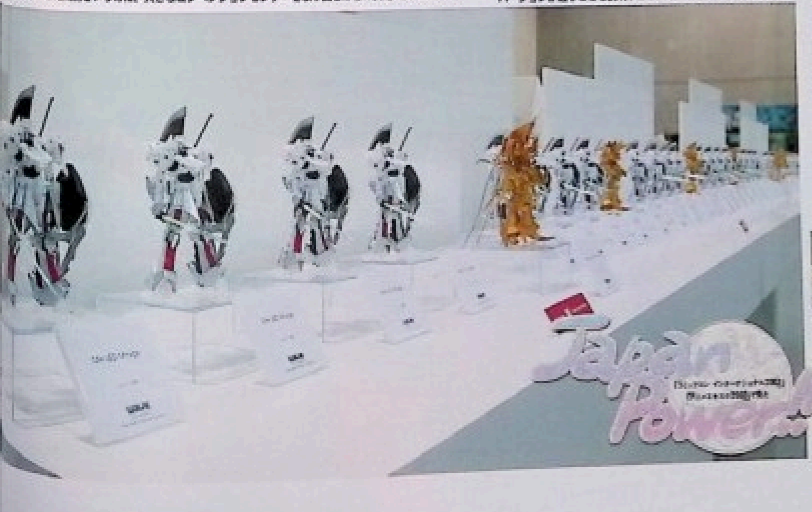
ブースを企画したのはトイズプレス佐藤良悦。すべては「アメリカ人を驚かせるため」に企画したという。



↑開場の2時間前というのに、大きなコンベンションセンターを取り囲むほどの長蛇の列ができる

数々の難関を乗り越え、ガラスケースのない4日間は終了した。その間、のべ2万人にものぼるブース来場者は、ビデオを回し、何枚もの写真を撮り、穴の開くほど見つめていた。撤収作業も終わるころ、となりのブースのスタッフが声をかけてきた「君たちの仕事すべてがすばらしかったよ」と。佐藤氏のたくらみは大成功に終わったようだ。

↓ずらっと並べられたウェーブのインジェクションキット。すべてバージョンが違うことを説明すると、来場者も「オー！」と納得？

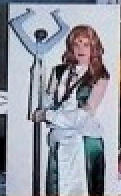




↑会場の入り口を入るとすぐに出迎えてくれる、「ファイブスター物語」ブースのファティマたち

















写真左上は、オープニングセレモニーで1曲だけパフォーマンスしたようす。曲目は「fake wings」。その下はライブ前日のリハーサル風景。さらに下はオープニング会場の観客たち&今回の会場となったアナハイムコンベンションセンター。右はNYでのレコーディング時の写真。それ以外は、「.hack/パネルディスカッション」でのスナップだ。梶浦も参加したこのパネルではひっきりなしに質問が。そして、見栄えのあるコスプレ姿があちらこちらに！

ステージとファンが一体化した、「幸せなステージ」

7月3日から5日間にわたってアメリカ・アナハイムにて開催された「アニメエキスポ2003」。これは日本のアニメとコミックを中心としたイベントで、主要メーカーのブース展示や物販、日本から招待されたゲストを囲んでのパネルディスカッションなど盛りだくさん。今年は昨年比30％の広さの会場になり、北米での日本のアニメ人気は過熱する一方といったようすだ。

今回の招待ゲストは「スクライド」の谷口悟朗監督に「ビートガイジェイ」の赤根和樹&結城信輝コンビ、キャラクターデザイナーの安倍吉俊、シナリオライターの黒田洋介ほか豪華な顔ぶれ。そんな中、7月1日に全米で先行発売され日本でも国内盤が発売されたアルバム「FICTION」を引っ提げて、作曲家・梶浦由記も名を連ねた。オープニングセレモニーでホールの大スクリーンに、「.hack//SIGN」の映像+音楽が流れると会場は張り裂けんばかりの歓喜の声！　アメリカでの人気の高さが肌でリアルに感じられた。

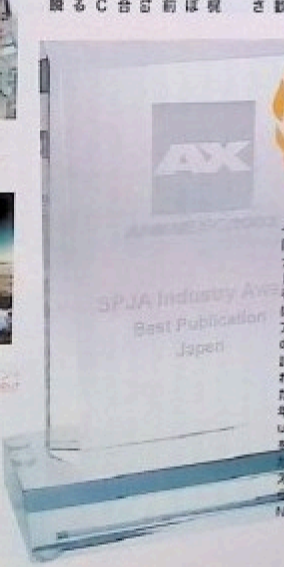
そして、7月4日に行なわれた梶浦由記ライブでは、大ホールをほぼ埋め尽くす3000人のファンを前に「key of the twilight」「canta per me」など6曲を演奏。曲の合間には、なんとも流暢な英語でMCする梶浦がファンをドッと沸かせる場面も。最後の曲の演奏を終えた瞬間には、ファンのボルテージも最高潮に。今までいすに座っていた観客が一斉に立ち上がり、拍手が鳴りやまない。観客席にいてすら思わず鳥肌が立ち目頭が熱くなるほどだった。

ライブ直後の梶浦はこう語った。

「日本でやり慣れた環境とはずいぶん違った環境でのライブだったのでかなりハラハラしていたのですが、オーディエンスのみんながすごく熱狂的で、あんなに乗ってくれるとやっぱりやっててうれしかったですね。オープニングセレモニーのときから思っていたんですけどUSAのファンの反応が本当に素直で、好きなものにはワーッ、そうじゃないものにはシーン（笑）。ああ、君たちはこれが好きなんだ、これは好きじゃないんだ、って。それは壇上にいる人間にとっても、すごくわかりやすい。そんなファンからあれだけ反応がいただけたというのはやっぱり幸せなステージでしたね」

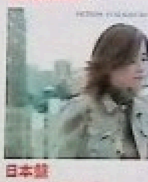
今回の全米デビューについて「つくったものがより多くの人に聴いてもらえるチャンスなので、シンプルにうれしい」と語る梶浦。このアルバムタイトル「FICTION」とは梶浦の好きなことば。「誰かがつくらなければそこにない。そんな音楽のように生まれる〝すばらしきつくり物〟に出会えることへの感謝の気持ちが私の中にいつもあります」と言う。おそらくこのコンサートそのものが、彼女とメンバーが創造した最高の「フィクション」だったに違いない。そして、会場にいた誰もがその「フィクション」に酔いしれた。

「Newtype」誌 ベストアワード受賞



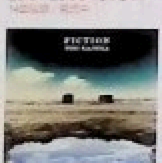
イベント最終日の7月6日には、「アニメエキスポ」に参加したファンによる投票で選ばれたベストアニメの授与式が行なわれた。そこで「Newtype」誌は、昨年に引き続き出版物部門のベストアワードを受賞。これは、日本のすべての出版物の中で最高の評価を受けたものに対して贈られる賞だ。また、昨年創刊された「Newtype U.S.A」誌は、今年初めて北米での部門（Best Publication North America）を受賞。[illegible]していたアニメ誌「アニメリカ」を抑えての受賞ということで、こちらも快挙！　右の写真は、後日Newtype編集部に届いた盾だ。

FICTION
梶浦由記



日本盤

[illegible]



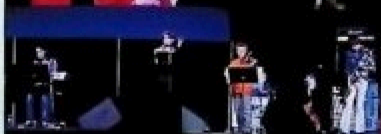
US盤

[illegible]

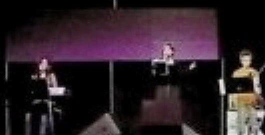














梶浦由記ライブに3000人大興奮

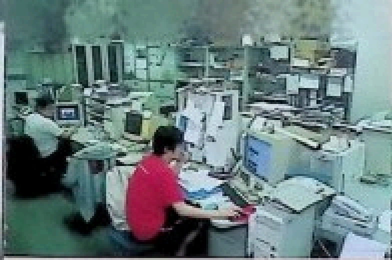
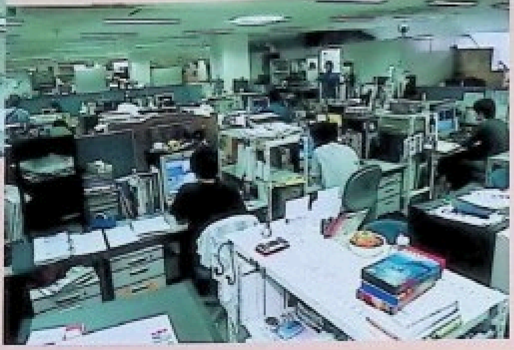
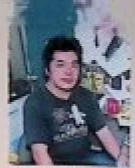
FROM ANAHEIM
in USA

Japan Power!!

北米最大級のアニメイベント「アニメエキスポ」を現地にてレポート、さらに当イベント中、最高の盛り上がりを見せた「梶浦由記ライブ」詳細も!!

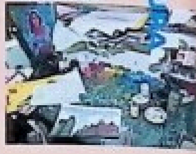
「アニメエキスポ2003」

ライブ当日のメンバーは、梶浦由記（キーボード）に、エミリー（ボーカル）、今野均（バイオリン）、西川進（ギター）の4人。「エミリーさんに歌ってもらった曲をライブでやるなら、やっぱりエミリーさんに歌ってもらいたかった。ギターもバイオリンも弾いてもらいたいと思う方に弾いてもらうことができた。正直すごく恵まれたメンバーでできたと思います」とは梶浦の弁。客席の大声援も手伝ってノリにノッていた4人。1日限りのまたとない競演となった
Courtesy of the SPJA

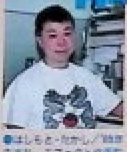
SHINJI KIMURA

●きむら・しんじ／'60年生まれ。美術監督。小林プロダクションを経てフリーに。主な代表作は、映画『うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー』(背景)、『ヴィナス戦記』(美術)、絵本『ヒピラくん』(絵・大友克洋と共著／主婦と生活社)





TAKASHI HASHIMOTO


●はしもと・たかし／'68年生まれ。エフェクト作画監督。スタジオ4℃などを経てスチームボーイスタジオへ。代表作は、映画『MEMORIES』(原画)、『サイレントメビウス2』(メカ作画監督)、アニメ『SUPERFLAT MONOGRAM』(原画)など

大友監督のビジョンを、実際につくり上げる、4人のエキスパート

演出、作画、美術、CG、音響を行……。映画『スチームボーイ』には、これらのセクションごとに、何人ものエキスパートが参加している。彼らはいずれも、大友監督の壮大なビジョンを実際の画面に再現することができる高度な技術をもったスタッフである。

今、映画製作には、こうしたスタッフの参加が不可欠だ。個人のビジョンが優れていても、それを現実の画面に定着させる人がいなければ、映画は成り立たない。映画『スチームボーイ』でこの役割を担う、4人の男たちに話を聞いてみた。

隅々にまで気を遣い妥協なき姿勢で描く、渾身のアートワーク

19世紀のロンドンを画面に再現し、緻密で壮大なアートワークをつくり上げた美術監督・木村真二。『スチームボーイ』の陰の主役ともいえる背景美術を制作するにあたっての苦労を、彼は次のように語ってくれた。

「とにかく妥協をしない。ちょっとしたところでもごまかさずにしっかり描くということです。最終的な画面では、キャラやエフェクトなどが入って、背景自体はあまり見えなくなってしまうカットでもきちんと描き込んでいます。それゆえに作業期間が長くなってしまったともいえるのですが……」

全編にわたってデジタル化がなされている本作では、それゆえの苦労も多かったという。

「これまでは、直したくても直せないことも多かったので、デジタル化によって細かくチェックができるようになったのはいいことだと思います。その分作業は大変になりましたが(笑)。でも、仕上がりについては満足のいくものになりました」

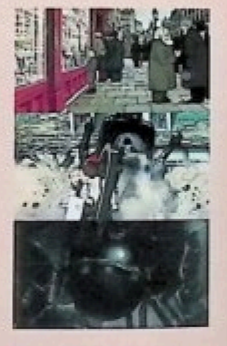
蒸気もキャラクター かつてない手法で、自然現象を描き切る

映画の全編に登場するスチーム=蒸気をはじめ、機械や自然現象の描写を統括しているのが、エフェクト作画監督の橋本敬史である。

「今回、この作品のために、新しい蒸気の表現方法を開発したんですよ。手描きの素材とCGの素材を組み合わせたもので、まだ誰も使ったことがない新しい表現です」

一見すると、蒸気などの描写は、CGで表現したほうが簡単そうに思えるが、橋本はあえてその方法を選ばなかったという。

「蒸気や煙も、レイやスカーレットと同じキャラクターだと思っているんですよ。だから、煙という役者を思いどおりに演出するためには、CGだけでは難しい。ゆえに、まずは手描きで煙に演技をつけて、そこにCGのリアルさを加えるという手法をとっています。とはいえ、ほとんどのカットにエフェクトがあり、さらに1カットで動画枚数が1000枚にもなるものもあって……、作業は大変でもあり、楽しくもありという感じです(笑)」





SHINJI TAKAGI

●たかぎ・しんじ／'71年生まれ。演出。プロダクションI.G作画、I.Gでデジタル部門の責任者兼演出を担当。現在はスチームボーイスタジオに出向中。主な代表作は、映画『BLOOD THE LAST VAMPIRE』(演出・システム設計)、TV『らんま1/2』(絵コンテ・演出)、OVA『バンパイアードラグーン』(監督)、ゲーム『攻殻機動隊／GHOST IN THE SHELL』(CG監督)、『サクラ大戦3』(アニメーション監督)など

HIROAKI ANDO


●あんどう・ひろあき／'66年生まれ。CG監督。スタジオ4℃を経て有限会社ビーン・ジャムを設立。主な代表作は、映画『MEMORIES』(CGディレクション)、『音響生命体ノイズマン』(CGスタッフ)、『メトロポリス』(CGスタッフ)、ミュージッククリップ『EXTRA』ケン・イシイ(CGディレクション)、オリジナルアニメーション『[illegible]』(監督・スタジオ4℃オムニバスCG短編作品集『デジタルジュース』収録作品)など

大友監督のイメージを実際に表現することの苦労、そして楽しみ

大友監督のもと、全カットの仕上がりをチェックする演出の高木真司。作品で重要な要素のCG全体をまとめる安藤裕章。映画の完成度を左右する役割を担う2人に、大友作品ならではの苦労を語ってもらった。

「大友さんは、自分の中に具体的なイメージがあって、それをどう表現するかを現場に投げかけてくれます。それをどう絵にするのがよいか、安藤さんをはじめスタッフと相談して、ベストの方法を考えます。特に気を遣うのは、カット数が膨大なので1カット1カットをどう構成し作品全体のバランスを取るかということです。レイアウトのチェックをするときに、そのカットの要素を何で表現するのがよいか、美術なのか3DCGなのか作画なのかといったことをずっと考えていました」(高木)

「今回は、最初に見せ方をきちんと決めて、原画や美術やCGの人たちが、そのイメージに向かって必要な要素を出していくというセオリーを守ったつくり方をしています。もちろん、監督からの要求はすごく高いし、それにこたえられるものを出していかなければOKにはならないのですが、それが大変かというと、確かに作業量はすごく多いのですが、仕事自体は基本的に好きなので、楽しんでやっていましたよ」(安藤)

取材を通して伝わってきたのは、スタッフの作品にかける熱い思いだ。公開は延期になったが、今まで見たことのない映像がつくられることは間違いない。

